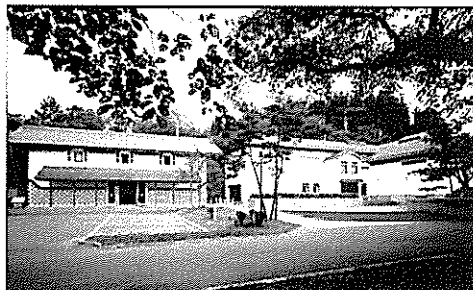


(対象事業： 平成 16 年度芸術拠点形成事業(展覧会事業等支援))

事業名：「どこでもアート・美術館ツール」開発事業

事業者名：萬鉄五郎記念美術館

連携事業館名：



住所：岩手県和賀郡東和町土沢5区135番地

TEL：0198. 42. 4405

FAX：0198. 42. 4405

HPアドレス：yorozu00@cocoa.ocn.ne.jp

① 施設概要

萬鉄五郎記念美術館は、日本近代美術の先駆者の一人である、萬鉄五郎の顕彰を目的に、彼の生地である岩手県東和町土沢に1984年に開館。「萬鉄五郎と土沢」をメインテーマに据え、彼の作品と資料等によって、萬鉄五郎の生涯にわたる画業を多角的に検証し展示紹介している。

② 事業の意図目的

個人顕彰美術館の対象画家を題材に、普及と美術への興味を喚起することを目的に「美術館ツール」を開発する。今回開発したツールを手にする事で、誰もがいながらにして美術を楽しむことができ、かつ身近に美術を感じられ、ひいては、作品や対象画家への興味をいだき、美術館に行きたくなるような衝動喚起剤の役目を担う媒体を目指す。

本ツールは、美術館での活用はもとより、小中学校に配布し教育現場での活用を目的にする。また、このツールを使ったワークショップを行い「美術館ツール」のシステム化の一助とする。さらに、本美術館ツールは、主対象を子ども向けに“美術館お遊びツール”として、誰もが、どこからもアクセスして自由に使えるように、インターネットからダウンロードできるシステムを確立することを目指す。

③事業概要

事業内容

萬鉄五郎記念美術館（岩手県東和町）の顕彰対象の画家である『萬鉄五郎』を素材に、萬鉄五郎と美術館の普及をテーマに、小中学生向けの「美術館ツール」を開発。開発した教育普及ツールは、全国の美術館で共有できるシステム（ウェブを使った）を構築した。

また、学校での活用を推進するため、本ツールの活用手法をワークショップ等で実践し、その活用手法を含め「美術館ツール」のシステム化をめざした。

1. 「美術館ツール」の開発

（内容）

萬鉄五郎の作品を中心としたツールの開発

（開発手法）

開発にあたっては、以下の協力者とリンクしておこなった。

①美術館相互が協力 ②教師の協力 ③町民の協力 ④ペーパークラフト・アーティストや美術家、デザイナーなどからアドバイス ⑤美術館教育普及の専門家のアドバイス

（美術館ツールの対象）

本事業の開発にあたっては、主対象を以下のとおりとした。

小学生、中学生

④事業の製作物及び報告書等

事業の製作物 テキスト ワークシート その他（「美術館ツール〈萬鉄五郎ペーパー・クラフト集〉」）

作成した報告書等

ビデオ（
冊子（
その他（

⑤参加者状況

参加者人数 延べ 30 人

内 訳

中学生

(1) 事業の実施状況について

萬鉄五郎の作品を中心としたツールの開発

コンセプト

- ① 開発にあたっては、小中学生の興味をそそる面白いものであること。
- ② 制作したツールを、ながく手もとにおいて、飾りたいと思う完成度の高いもの。
- ③ 萬鉄五郎の絵画表現を、理解する手助けとなるもの。
- ④ 美術館の仕事が、一目でわかるもの。

開発手法

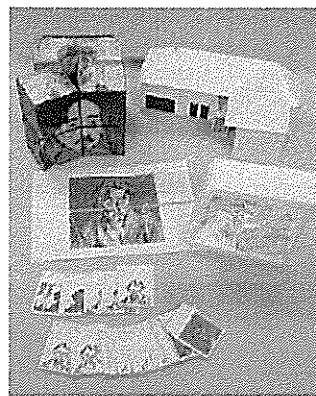
開発にあたっては、①美術館相互の連携、②小中学校の教師の協力、③町民の参画、④ペーパー・クラフトのアーティストや美術家、デザイナーの協力、⑤美術館教育普及の担当者の要望、などの多方面からの協力を得ながら開発にあった。

開発状況

(素案作りと試作品)

萬鉄五郎作品を使った「ペーパー・クラフトの開発」と「美術館を知る」の2つの大きなテーマを掲げ、開発にとりかかった。

はじめに、町民の有志に集まっていただき、こんなツールがあったら楽しい、というアイデアを集約。これを叩き台とし、モデルとなる試作品を地元の彫刻家に依頼して、ペーパー・クラフトのモデルを制作。



試作品第1号

(原案作り)

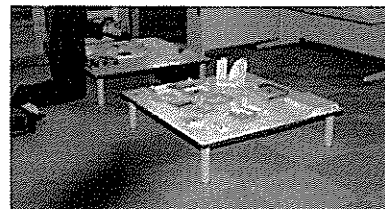
試作品ができあがってみると、アイデア時点のイメージとのギャップが生じ、アイデアの練り直し作業にとりかかる。この時点で、ペーパー・クラフトの作家、グラフィックデザイナー、立体作家(彫刻家)、漫画家を加えて検討をはじめた。

同時に、地元の小中学校の教師、特に中学の美術教師の協力を得て、「美術館ツール」の内容と、学校の授業での活用について検討会を開催。試作品作りと検討会を重ねること数回、この作業を繰り返し、ペーパー・クラフトの原案ができあがった。

これを地元の小学生4年から6年生に見せて、興味を持ったツールはどれか、またこのツールにネーミングをつけるとすればどんな名前がいいのか、というアンケートを実施。その結果をふまえてツールの絞りこみをおこなった。



デザイナーとの打ち合わせ



土沢小学校でのアンケートの様子

(製品づくり)

この原案をもとに実製作に取りかかるべく、印刷業者と打ち合わせをおこなう。型抜きなどの条件等に合わせ、再度、ツールのデザインや構成を手直した。

また、工作手順の説明書を、小学生にもわかりやすく理解できるように、内容の検討を重ねた。

最終コンセプトとしては、日本近代を代表する画家・萬鉄五郎の造形性を、工作する作

業を通じて体現でき、心躍る楽しさと親しみやすさをかねそなえたツールをめざした。具体的に、「萬鉄五郎を知ろう」「美術館を知ろう」「萬鉄五郎のペーパー・クラフトで絵の構成を知ろう」というキーワードのもと、11種類、21個のツールができあがった。

完成物は、「切抜きがあるもの」と「切り抜きがないもの」の2種類を作った。これは中学の先生方の意見として、切り込みがあると、授業で使う場合、美術的作業といえないのではないか、という意見によるものであった。

(ワークショップ)

中学の美術の授業で試験的に活用をはかった。美術の授業1時間内で、こなせるツールを選んでおこなわれた。授業では、このツールに生徒がプラモデル感覚で興味を示した。しかし、美術の授業での活用方法となると、萬鉄五郎の表現の特徴などを、教師が事前に学習し、それらの背景と合わせて説明しながらルールを活用するマニュアルがあればもっと生かされるという意見があった。

また、切抜きのないものの方が、美術的意義を有しているのだが、1時間のなかでこなせるものとなると、やはり手軽に使える、切り取りが施されているツールの方が、使い勝手がよかったという。

(2) 地域との連携について

地域住民のアイデアを生かし、地域の教師の協力を得て、授業に活用するには時間の制約や、制作難易度などを、どのように示し、応用できるのか、など、数度にわたる会合のなかで、意見をいただき、それを参考にして今回のツールができ上がった。

教育的な配慮はもとより、一般の方々が手にとった場合、興味をそそるものでないと、普及していかないであろう。という本質を突いた意見をいただいた。

特に、地元のアーティストの協力によって、叩き台となるツールの試作品を制作していただいたことによって、今回の事業の一步を踏み出すことができた。これは、本事業遂行上、重要な位置を占めていた。この作業が遅れていたなら、机上の空論を繰り返すだけで、充実したツール構成に結びつかなかったものと思われる。

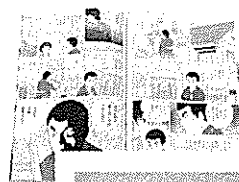
(3) 成果物について

「どこでもアート・美術館ツール」開発事業で取り組んだ萬鉄五郎ツールを、本事業では「萬鉄五郎の美作り箱（よろずてつごろうのびっくりばこ）」と命名し、11種類、21個のツールを制作。メニューは以下のとおりである。

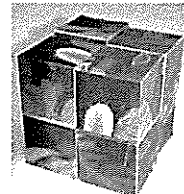
1. 「マンガ・萬鉄五郎」 (1冊)

萬鉄五郎は、画家としてどんな生き方をしたのか、興味がもてる内容とした。

2. 「美術館ってどんなところ」ワークシート (1セット)



no.1「マ



no.3 萬鉄五郎・九変化

3 つのセクションからなるワークシート。《①美術館の仕事、②萬鉄五郎はどんな画家、③萬鉄五郎展を自分で構成しよう》

3. 萬鉄五郎・九変化〈自画像キューブ〉 (1 セット)

萬鉄五郎の「自画像」作品を使った、展開型キューブ。

4. 萬の風景画〈キューブ・パズル〉 (1 セット)

萬鉄五郎の「風景」作品を使った、キューブ型パズル。

5. 萬ペーパー・クラフト「もたれて立つ人」 (2 種)

萬鉄五郎のキュビスムの作品「もたれて立つ人」を、立体模型化したペーパー・クラフト。

6. 萬ペーパー・クラフト「日の出」 (1 セット)

萬鉄五郎のコミカルな「日の出」〈水墨画〉を、立体模型化したペーパー・クラフト。

7. 萬・立体アート (3 種)

平面絵画を立体的に組みたてる、ペーパー・クラフト。

8. 紙製額縁 (3 種)

no. 7 の「萬・立体アート」をこの額縁に入れてかざろう。

9. 萬の立体水墨画 (5 種)

萬鉄五郎の水墨画に遠近感をつけるとどうなるか。

10. 切り起こす萬作品

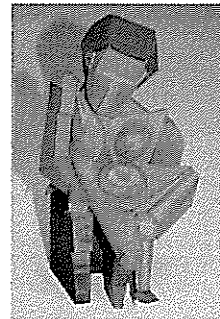
不思議な雰囲気をもつ「冬の人物」、「あかりと女」を立体化。

11. 萬のパラパラ「雲のある自画像」

萬鉄五郎の「雲のある自画像」がパラパラとめくると雲が動く。

12. 「萬鉄五郎の美作り箱」ケース

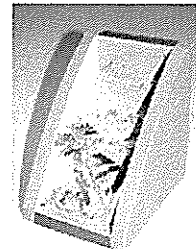
今回のツールを収納するケースとタイトルもインパクトのあるデザインとネーミング化した。



no. 5「もたれて立つ人」



no. 7 萬・立体アート



no. 9 萬の立体水墨画

以上、盛りだくさんな内容で、小学生の低学年から中学生、大人まで幅広く楽しめるツールを製作した。

また、ウェブ上でも、このツールを公開し、誰もがダウンロードして楽しむことのできるシステムとした。URL は以下のとおり。

URL: www.yorozu-museum.jp

(4) 参加者の反応

授業を受けた生徒たちの反応は、美術工作の作業が好きな子どもたちは特に、自宅でつくってみたいという意見が多かった。また、マンガについてはとりわけ好評で、萬鉄五郎という画家が身近に感じられたといていた。

今回のツールは、できあがったものを自宅に飾って、マイコレクションのようにできるものが多く、愛着がわいたといていた。

(5) 芸術拠点形成事業を実施したことによる効果

今回の開発は、画家・萬鉄五郎の教育普及を目的に、誰もが楽しめるツールがあれば、もっと萬に親しみが湧くのではないか、という思いではじまったものであった。いわば、何もないところから暗中模索しながら、少しずつかたちにしていったといえる。なかでも、地域の方々の斬新な意見と発想を取り込んだことで、さまざまなアイデアが生まれた。何度も試作品を囲んで意見を交わし、徐々にそれを製品化していった。まさに多くの方々の知恵が詰まった教育ツールであるといえよう。

今回の事業を通じて、地域の方々が、萬鉄五郎記念美術館を核として、萬鉄五郎の作品を真剣に観察し、考える機会を得たことは、萬作品に秘められている、不思議な造形性を、町の人たちも共有することにつながった。あらためて萬鉄五郎という画家の存在に、秘めている可能性を認識することになったと、協力くださった方々も口々に語っている。

また、萬鉄五郎を学校の授業にどのように反映させることが可能かという、これまで課題とされてきたテーマに対する一つの試みとして、今回の事業に取り組むことによって一歩前進できたと考える。